Nr. 3
15.1.1998

E 19002 C

DM 3.-
S 25.-
sFr. 3.40

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

Extra: Die klebrige

FLUTSCH-FLOSSE

Gewinne die fantastische
KLASSENREISE
nach
DISNEYLAND PARIS
zum
internationalen
Schülergipfel

Das Schlaue Buch

FRANKREICH FF 13,00 • NIEDERLANDE HFL 3,75 •
ITALIEN LIRE 3200 • SPANIEN PTAS 325 • LUXEMBURG LFRS 65
• UNGARN FT 380

03
4 398550 003005

Geheimnisvolle Erbschaft

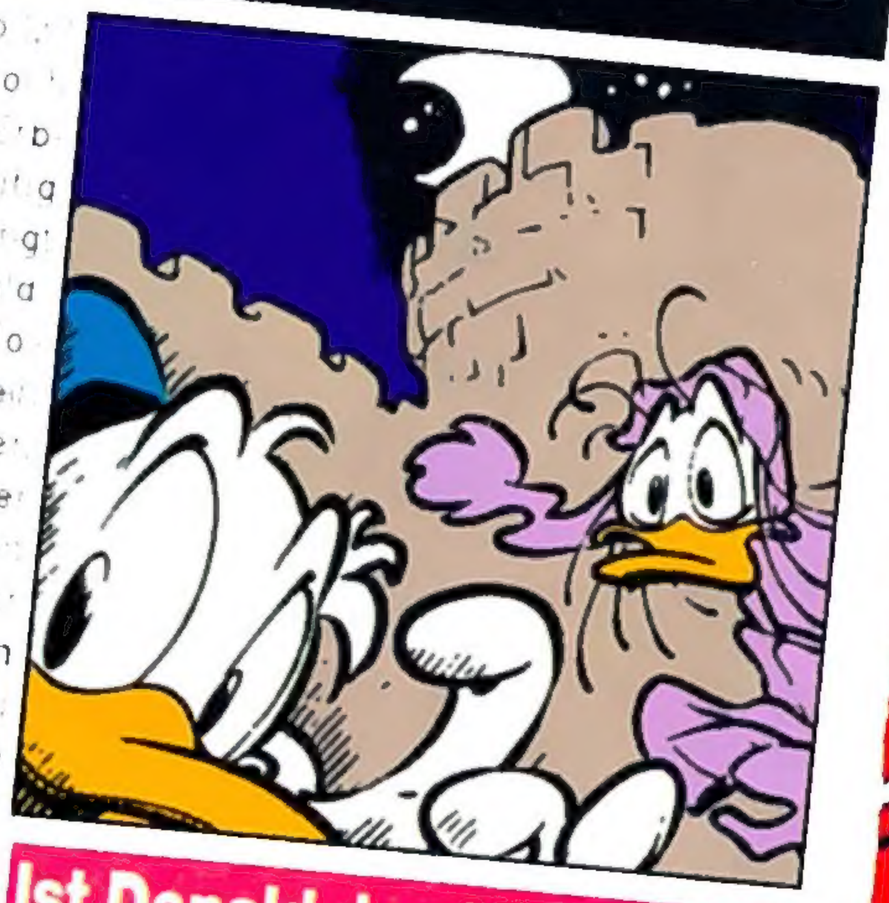
Wird Donald Schloßherr?

JANUAR 1998

LTB

Lustiges Taschenbuch

Lustigen Taschenbuch 242



Wertvolle Erbschaft:

Die ersten Donald-Comics

Ist Donald der Alleinerbe?

Jetzt lesen: LTB Nr. 242

Ab 5.1. im Handel!

30 JAHRE LTB

Ab nach Entenhausen!

INHALT

COMIC
4 **Donald Duck** – Ein neues Leben

Witze, Tips & Tricks

18 **Streich der Woche:** Filmriß und Kartenriß

COMIC
20 **Tick, Trick & Track** – Was Tilmann toll kann

28 **Schülergipfel 1998**

COMIC
30 **Hansi Hase** – Spuren im Schnee

32 **Extra: Flutschflosse**

COMIC
34 **Micky Maus** – Hilfe für Schnarchhain

46 **Computermaus** SPEZIAL

COMIC
48 **Donald Duck** – Ein Ritter ohne Furcht und Adel

57 **Disney aktuell**

scan + edit: tommy5772

60 **SPASS-TV**

62 **Donalds Lachparade**

Die klebrige Flutschflosse

Die Gemeinde Schnarchhain ist völlig eingeschneit und braucht dringend Medikamente. Nur einer ist dazu bereit, auf die gefährliche Reise dorthin zu gehen: der mutige Micky!

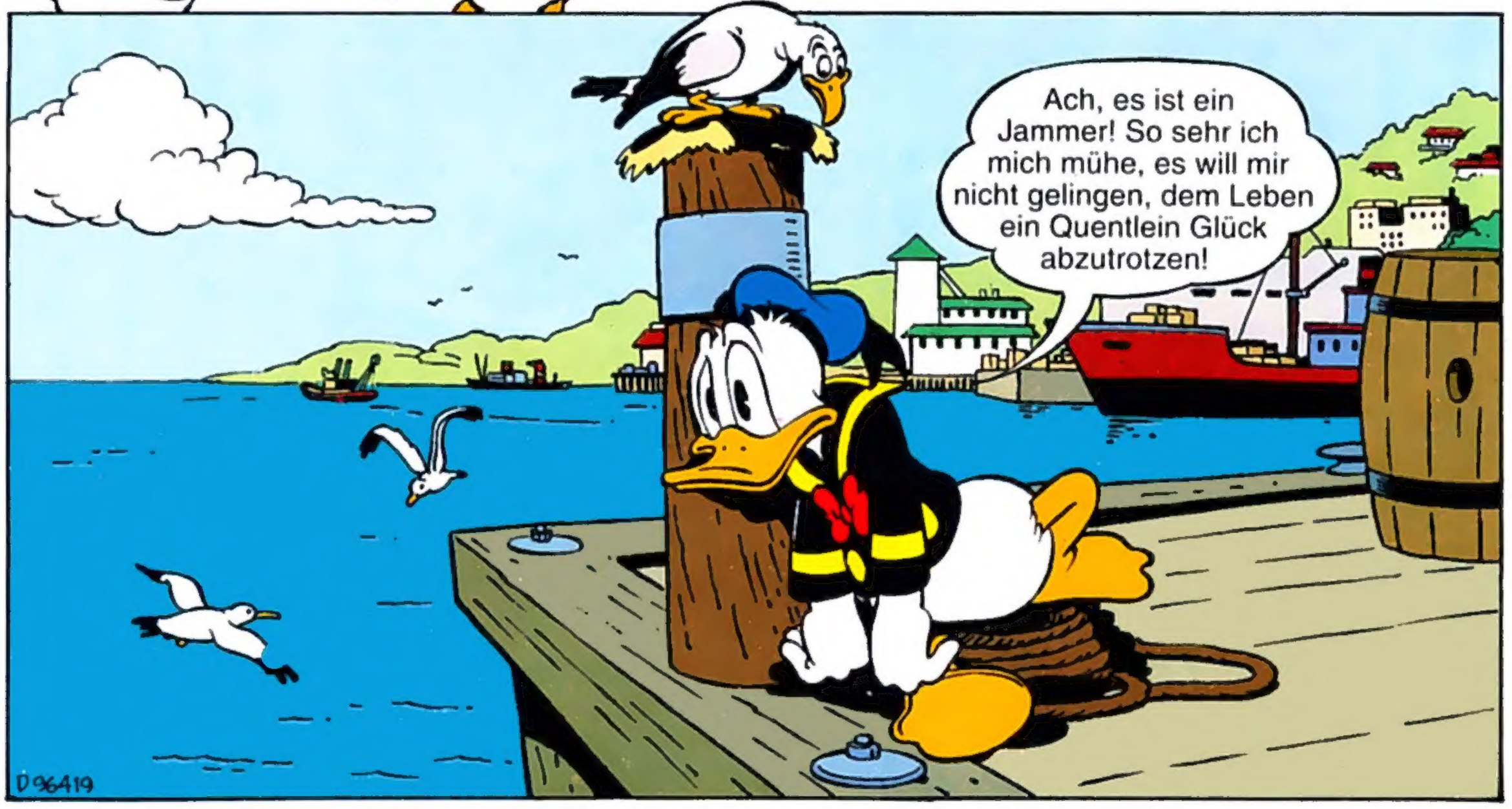
STREICH DER WOCHE
Filmriss und Kartenriss

Donald kauft von einem alten Inder ein magisches Amulett, das ihm den Weg in eine goldene Zukunft weisen soll.

Und schon am nächsten Tag erkennt sich Donald kaum selbst wieder ...

WALT DISNEY'S
DONALD DUCK

Ein neues Leben



Koautoren: **Gorm Transgaard** (Story), **Vicar** (Zeichnung)

Überdrüssig deiner selbst, sehnst du dich nach einer anderen, weniger erbärmlichen **Persönlichkeit**, stimmt's?

O ja, das können Sie laut sagen! Wenn Sie wüßten...

Ich weiß wohl um dein vergebliches Streben und stetes Scheitern, und mich schaudert's vor Mitleid! Doch nun bist du hier, wie angekündigt...

Angekündigt? Von wem denn?

Von den Sternen natürlich! Sie haben mir deine leidvolle Vergangenheit offenbart... und sie waren es auch, die dich zu mir führten!

Am hell-lichten Tag? Komisch...

Na, na, wir wollen doch im Angesicht einer blühenden Zukunft, zu der ich dir den Weg weisen kann, nicht kleinmütig zweifeln, oder?

Und was kostet mich das?

Nichts als ein symbolisches Opfer von 99 Talern, um die Geister der Mißgunst zu besänftigen!

Gesalzene Preise haben diese Geister, alles, was recht ist!

Dafür bist du einer der wenigen Auserwählten, denen es gegeben ist, dieses Amulett zu besitzen! So trage es denn, auf daß es dich zum Herrn über dein eigen Schicksal mache!

Sagen Sie bloß, das ist ja ein richtiger kleiner Computer!

Auch im Übersinnlichen hält die Technik Einzug! Magischer Hokuspokus ist überholt!

Gleichwohl walten in diesem unscheinbaren Gegenstand die uralten Kräfte des Kosmos, nur eben auf Mikrochip gebannt anstatt in eine Kristallkugel! Das ist auch viel handlicher!

Redaktioneller Beilagenhinweis:

Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage vom Horizont Verlag in Filderstadt bei.
Wir bitten unsere Leser um Beachtung!

Funktionieren tut's so: Wann immer das Amulett summt, zeigt der Bildschirm einen Hinweis, dem du folgen sollst! Liest du „Retter", dann rettest du, oder „Wohltäter", dann tust du wohl! Verstanden?

Schon, aber wozu soll das gut sein?

Die kosmische Weisheit jenes Amuletts wird die verborgensten Seiten deiner Persönlichkeit aufspüren, sie ans Licht des Tages bringen und so dein Leben zum Besseren wenden!

Doch eines darfst du dabei niemals vergessen... die Wege der Weisheit sind wunderbar, also wundere dich über nichts! Allein die vertrauensvolle Hingabe führt zum Erfolg!

Und wann wird das sein?

Über kurz, o Begünstigter! Geh nach Hause und harre der Dinge, die da kommen! Morgen wird das Amulett sein segensreiches Werk beginnen und dir Glück und Wohlstand bescheren!

SWAMI SALAMI
ERLEUCHTETER ER-
STEN GRADES
ICH BRINGE LICHT IN
IHRE FINSTERE ZUKUNFT

Glück und Wohlstand! Wenn der Swami das sagt, glaube ich ihm! Der Mann hat auf mich einen echt erleuchteten Eindruck gemacht, also werden wohl wirklich bald rosige Zeiten anbrechen!

Zunächst jedoch bricht ein neuer Tag an...

Gähn! Ich hab' kaum ein Auge zugetan vor Aufregung!

Bin gespannt, welchen Hinweis mir das Amulett als erstes gibt... oh, „strenge Disziplin"! Na, so was!

STRENGE DISZI-PLIN

Das muß schon eine sehr tief verborgene Seite von mir sein!

Hab' ich bisher nie bemerkt!

HOPS!

Auf, auf, marsch, marsch! Aus dem Bett, ihr Faulpelze! Morgenstund' hat Gold im Mund!

WUSCH!

Gold?

Onkel Donald, komm zu dir! Du bist wohl noch am Pofen!

...12...13... redet kein Blech, ich bin hellwach! Und ich wünsche, daß mir nachgeeifert wird!

Und jetzt eine eiskalte Dusche! Das spült den Morgenmuff aus den Federn!

Liegestütze, kalte Dusche... der spinnt!

Ein paar Pfannkuchen mit Butter und Honig, Onkel Donald? Das bringt dich wieder ins Lot!

Pah! Ich bin gelöt... äh, gelotet wie eine Eins! Außerdem hab' ich keine Zeit, die Arbeit ruft!

DONALD DUCK

Apropos Arbeit, bis heute abend will ich die Bude blitzen und blinken sehen, daß es jeder gestandenen Hausfrau die Tränen der Rührung in die Augen treibt, verstanden?

So war er noch nie drauf! Man kann bloß hoffen, daß es nicht lange anhält!

Nanu, schon ein Persönlichkeitswechsel fällig? Das geht aber fix!

STUMM!

Hier steht: „Genialer Erfinder"! Das gefällt mir! Als Genie hat man eine Menge Möglichkeiten, und kein...

...normaler Mensch erwartet von einem, daß man Disziplin zeigt!

Was man auch weidlich ausnutzt...

Sie sind reichlich spät dran, Duck! Und was soll das Gerümpel? Wir sind eine Margarinefabrik und keine Müllhalde!

Nicht schimpfen, schauen!

Ihr Job ist es, die Deckel auf die Margarinegläser zu schrauben! Darf man fragen, was Sie statt dessen hier zu fummeln haben?

Würden Sie Ihren Kopf ausnahmsweise mal zum Denken benutzen, dann kämen Sie von selbst drauf!

Frechheit! An die Arbeit, oder Sie waren die längste Zeit Assistent der Kleinstmengenverpackungsmaschine!

An dem Punkt sind wir einer Meinung, Meister!

Weil mein Robi den Job dreimal so schnell erledigt! Natürlich nur gegen Bares, zahlbar an den Erfinder!

Ich werd' verrückt! Das müssen wir sofort dem Chef melden!

Heda!

Chef, stellen Sie sich vor, unser Herr Duck hat etwas erfunden, das uns einen Haufen Aufwand und Kosten spart!

Geistesblitz gehabt, was? Alles verschmort, wie? Hrmpf!

Scherz beiseite! Hab' Sie für eine Flasche gehalten, Duck! Tu' ich noch! Befördere Sie trotzdem, man kann ja nie wissen! Aber bewährt wird sich, klar?

Der Boß meint's nicht böse! Macht immer einen auf mürrisch, hat aber ein Herz aus Gold! Hier, das ist Ihr neues Büro! Viel Erfolg!

Man dankt!

Oh, schon vorbei? Wie schade! Ich fand, das Genie hat mir ganz gut zu Gesicht gestanden!

SUMM!

Was kommt als nächstes? „Romantischer Träumer"! Hmm... auf dem Gebiet bin ich nicht gerade der Fachmann!

Fragt sich, was würde ein romantischer Träumer an einem Tag wie diesem tun? Sicher nicht arbeiten, soviel verstehe ich schon davon!

Genug geschuftet, Herrschaften! Für heute gehen wir alle nach Hause!

Geht denn das, Herr Duck? Da ist doch diese Konferenz morgen, die müssen wir noch vorbereiten!

Es gibt Wichtigeres auf der Welt! Herr Zäglich, warum laden Sie nicht lieber Fräulein Süske zu einer Bootspartie auf dem Schnakenweiher ein?

Ich? Aber ich, äh... ich...

Also, um ehrlich zu sein, ich habe schon öfter mit dem Gedanken gespielt! Dürfte ich's denn wirklich wagen, Frau Kollegin?

Warum nicht? Wenn Herr Duck es auch sagt, kann's nicht falsch sein! Er ist schließlich unser Chef!

Später dann, bei Daisys Wohltätigkeits-verein...

...schlage ich daher vor, daß wir den Erlös unserer Spendensammlung an das Pflegeheim für dauerwellengeschädigte Pudeldamen geben!

Ein Projekt, das jede Unterstützung verdient!

Huch!

KLIRR!

Es schmilzt das Herz, es schwind't der Sinn, schau' ich zu meiner Daisy hin! Schmacht!

Komm, Liebste, laß dich entführen ins Reich der trauten Zwei-samkeit!

Ich bin sprachlos, Donald! So kenne ich dich gar nicht! Du bist ja ein richtiger Charmeur!

Was hast du denn mit mir vor? Abendessen? Kino? Tanzen? Ein lauschiger Spaziergang im Mondenschein?

Alles, was du willst, und in genau dieser Reihenfolge!

Der Abend erweist sich als rauschender Erfolg...

Mich wundert, Donald, daß ich nicht schon früher bemerkt habe, wie romantisch du sein kannst!

Nicht dein Fehler, Daisy-kind! Ich hab's bis heute früh selbst nicht gewußt!

DAISY DUCK

Ich bin restlos begeistert! Das Amulett krempelt mein Leben wirklich völlig um, wie Swami Salami gesagt hat! Ich fühl' mich jetzt schon wie ein neuer Mensch!

Kommando Feudelschwing meldet: Klar Schiff vom Keller bis zum Dachboden! Besondere Vorkommnisse: massig Blasen an den Händen!

Wie ich sehe, nehmt ihr's mit Humor!

SUMM!

Kommt drauf an! Wenn dir noch ein paar Schikanen in der Preisklasse einfallen, können wir für nichts mehr garantieren!

Was haben wir diesmal? „Faulenzer"!

Ihr könnt beruhigt sein, Jungs! Für heute habt ihr nichts mehr von mir zu befürchten!

Aha, „Korbflechten für Könner"! Fein, das zieh' ich mir rein, bis ich sanft in den Schlummer gleite! Mampf!

Ganz der alte Onkel Donald! War offenbar nur ein vorübergehender Anfall!

Abwarten! Am nächsten Tag nämlich...

„Dynamischer Aufsteiger"... ein vielversprechender Auftakt für meine neue Karriere! Prächtig, prächtig!

Schnell, die Konferenz fängt gleich an! Es geht darum, daß sich die neue Margarine in Flaschen nicht gut verkauft!

Tut sie nicht? Wieso denn?

Die Kunden sagen, sie kriegen die Margarine nicht raus aus den Flaschen!

Faule Ausrede! Wir haben das Zeug doch auch reingekriegt, oder?

Tja, äh... räusper, vielleicht möchte sich Herr Duck als Fachmann für Verpackungswesen zu dieser Problematik äußern?

Aber gerne, ich... hoppla! Einen Moment, bitte!

„SUMM!

„Jongleur"? Oje, das kommt zur Unzeit!

Oft haben ja die jungen Leute Ideen, auf die wir älteren, wie soll ich sagen... nicht gefaßt sind!

Auf das, was jetzt kommt, trifft das todsicher zu! Aber es muß sein, wenn es das Amulett so will...

Dann mal los... eins, zwei, und rundherum...

Eine Erklärung, Duck, und zwar dalli!

Wie Sie wünschen, Chef! Also, äh... ich traf da letztens im Park diesen Swami...

Erklärung abgelehnt!

MARGARINE-FABRIK

Sie sind gefeuert, Mann!

Autsch!

ROMMS!

Das wird denen noch leid tun! Ein Schoßkind des Erfolgs wie mich wirft man nicht ungestraft raus!

Nur mal so gefragt, Donald... wozu kriechst du denn auf dem Gehsteig herum?

Wie? Oh, Daisy! Da war eine, äh... weiße Ameise, und weil die so selten sind, also...

Du bist und bleibst ein Kindskopf!

Ups! Das Amulett meldet sich schon wieder!

SUMM!

„Kind"? Als hätt' sie's geahnt!

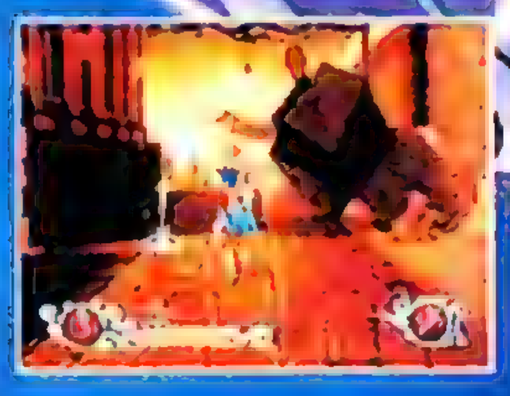
Aber ich gebe zu, du hast auch andere Seiten! So wie gestern abend! Das hat Spaß gemacht!

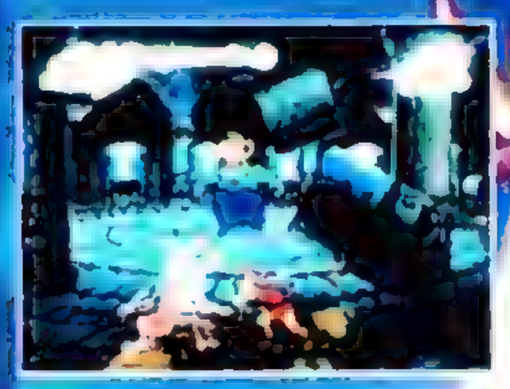
Ich weiß was, das noch mehr Spaß macht! Los, komm!

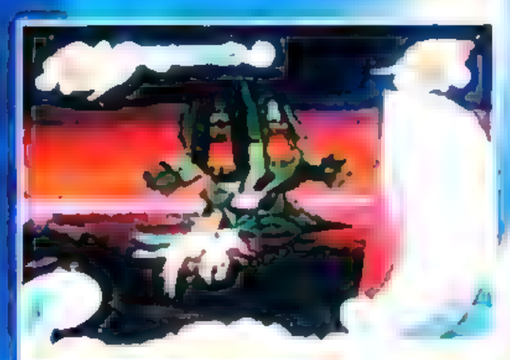
He?

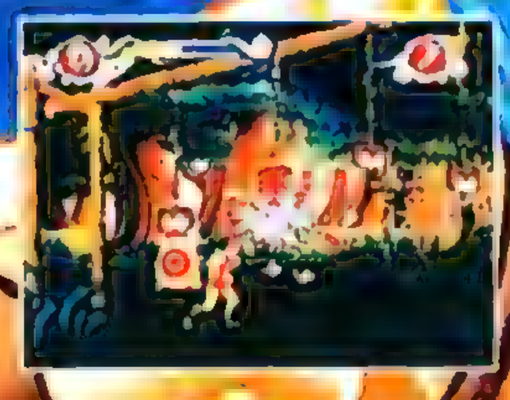
Jahuuuu! Aus der Bahn!

Sei kein Frosch, Daisy, mach mit! Schaukeln ist echt voll gut!



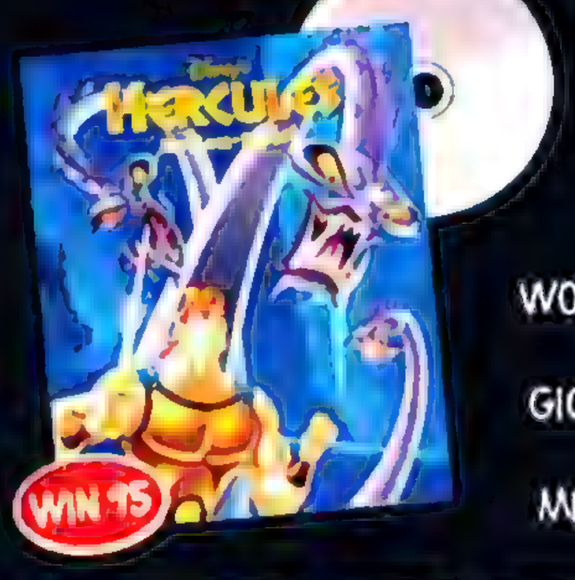






IN DER UNTERWELT GIBT'S
NUR PLATZ FÜR EINEN HELDEN.

HERCULES. DAS SPIEL.



WO HERCULES AUFTAUCHT, FLIEGEN DIE FETZEN. MIT DEM ZAUBERSCHWERT UND DER KRAFT EINES GIGANTEN ZEIGT ER DER UNTERWELT, WO'S LANGGEHT. EIN ACTION-SPIEL AUF 10 GÖTTLICHEN LEVELS MIT PACKENDEN ÜBERRASCHUNGEN. UND DU MITTENDRIN. DIE DEMO CD-ROM MIT AUSSCHNITTEN AUS ALLEN SPIELEN GIBT'S FÜR 5.- DM BEI DISNEY INTERACTIVE, POSTFACH 80 02 09, 81602 MÜNCHEN. WEITERE INFOS ZUM DISNEY INTERACTIVE PROGRAMM ÜBER HOTLINE (069) 297 77 77. WWW.DISNEY.DE.

AUCH ERHÄLTLICH FÜR PlayStation

Disney INTERACTIVE

Du... du... du... **kreisch!**

Bleib doch da! Schau, was ich für eine tolle Sandburg gebaut hab'!

Das versteh' einer! Gestern lief alles wie am Schnürchen, und heute? Eine Pleite jagt die nächste!

SÜMM!

Aha, „guter Freund"! Ist recht!

Dabei kann nichts schiefgehen, denk' ich!

SPIELPLATZ

Hallo, mein Bester! Darf ich Sie zum Essen zu mir nach Hause einladen!

Was? Öh... jau! Kriegt man nicht alle Tage, so ein Angebot!

Leider, wie ich finde! Die Menschen sollten viel öfter mit anderen teilen, was sie haben!

Sie glauben gar nicht, wie sehr Sie mir da aus der Seele sprechen!

Hier sind wir! Kein Palast, aber ein Heim!

Och, für meine Bedürfnisse genügt es!

Machen Sie es sich bequem, während ich koche! Mein Haus ist auch Ihr Haus!

Wenn Sie drauf bestehen, Kumpel, dann sag' ich nicht nein!

Also los, räum's aus, unser Haus, bevor der Spinner noch Lunte riecht!

Wird mir eine Wonne sein!

Das Essen ist gleich fertig! Nehmen Sie ruhig schon Platz!

Nehmen wir! Und den Rest dazu!

Bitte sehr! Ich hoffe, Sie mögen geräucherten Heri... ich fass' es nicht!

Meine Möbel! Alles rappzapp weg!

Haha! Hoho! Haha!

Ausgeplündert bis aufs Hemd! Und ich Rindvieh lade diesen Halunken auch noch ein!

Ich verliere meinen Job, man klaut mir meinen Ohrensessel unter dem Allerwertesten weg, und Daisy hält mich für übergeschnappt! Daran ist nur dieses Amulett schuld!

Irgendwas ist mit dem Apparat nicht in Ordnung! Ich muß sofort den Swami fragen, der weiß bestimmt, wie man das wieder richtet!

Wahrscheinlich ist es nur ein kleiner Fehler im System, den der Fachmann im Handumdrehen beheben kann!

Sagenhaft, wie naiv die Leute sind! Die fallen in Scharen darauf rein!

Dabei ist das Ding nur ein billig zusammengebasteltes Spielzeug, das nach Lust und Laune Wörter ausspuckt! Nichts als blanker Zufall!

Du mußt einfach die richtigen Typen rauspicken! Wenn sie dämlich genug sind, haut es hin!

Hinhauen klingt gut!

Huch! Ein unzufriedener Kunde?

Bitte überstürzen Sie nichts, junger Mann! Wollen Sie denn nicht wissen, was das Amulett Ihnen zu sagen hat?

Nein!

SUMM!

Warten Sie! Rohe Gewalt kann doch keine Lösung sein... und außerdem tut sie weh! Ich... ich schlage Ihnen ein Geschäft vor!

Also? Schlagen Sie, eh' ich es tue!

W-wenn Sie dem Hinweis gemäß handeln, den der Computer Ihnen gibt, bekommen Sie Ihr Geld zurück! Nicht nur das, ich verdopple den Betrag sogar!

Na gut! Wenn's sein muß, lasse ich Gnade vor Recht ergehen!

Muß aber nicht sein, seh' ich!

W-was wollen Sie damit andeuten? Was steht da?

Da steht: „Werde zum Wüterich!" Wenn das mal kein genialer Rat ist!

Aber nein! Glauben Sie das bloß nicht! Alles völlig aus der Luft gegriffen! Glatter Betrug! Ich muß es doch wissen... **Hiiilfe!**

ENDE

STADT

ab 5 Jahren

NEU!

FÜR KINDER AB 5 JAHREN.

6426
Motorrad-Shop mit Werkstatt, Trikes, Servicewagen und Mechaniker.

6325
Liefer-wagen mit Ladung.

DEN RASER SCHNAPP' ICH MIR!

6324
Polizei Trike.

VERSTANDEN! NEHMEN VERFOLGUNG AUF.

WRUM!

6328
Polizei Tieflader mit Hubschrauber und Einsatzkommando.

6327
Rennteam mit Geländewagen, Anhänger und Trike.

LEGO SYSTEM

© 1997 LEGO GmbH, Bickenwerder. ® LEGO und das LEGO SYSTEM Logo sind registrierte Markenzeichen. 9117440 http://www.LEGO.de

Witze, Tips und Tricks

Oberwitz Nummer 30

„Herr Ober, bitte ein Spiegelei mit Fingerabdrücken, lauwarme Bratkartoffeln und welken Salat!"
„So was bekommen Sie hier nicht, mein Herr!"
„Doch, gestern!"

Filmriß und Kartenriß

Wer verliert, verliert die Nerven! Manchmal wenigstens. Beim Kartenspielen könnte das so aussehen: Mitten in einer Pechsträhne **nimmst du eine Karte und reißt sie in Fetzen!** „Die blöde Kreuzvier, die macht mir schon seit einer halben Stunde alles kaputt!" könntest du noch hinzufügen.

Langsam kriegst du dich wieder ein. „Tut mir leid, da ist mir wohl der Film gerissen!" entschuldigst du dich und drehst die Fetzen der Karte um. **„Komisch!" sagst du. „Die hat ja eine ganz andere Rückseite als der Rest!"**

Der Filmriß war gespielt, der Kartenriß geplant: Du hattest eine Karte aus einem alten, unvollständigen Spiel in deiner Tasche, und die hast du zerrissen!

Tolle Sachen selber machen

Zunge raus!

Schnapp dir die Titelseite einer illustrierten, auf der ein Stargesicht groß abgebildet ist!

Schneide den Mund aus und halte dir das Stargesicht als Maske vor!

Streck die Zunge raus!

Wenn du noch zwei Augenlöcher ins Stargesicht schneidest, kannst du dich selbst im Spiegel überprüfen!

Was sagte ...?

... ein Spaghetti zum anderen?

... der Kerzenjunge zum Kerzenmädel?
„Laß uns zusammen ausgehen!"

... eine Wand zur anderen?
„Wir treffen uns an der Ecke!"

... der große Zeiger zum kleinen?
„Bin in einer Stunde wieder da!"

... die Glühbirne zum Lichtschalter?
„Du machst mich an!"

... ein Mathebuch zum anderen?
„Ich habe da ein Problem!"

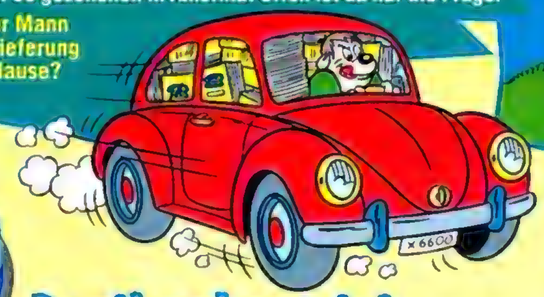
... eine Milchflasche zur anderen?

Irre Typen! Echt irre!

Spezialsitz

Was macht jemand, der mit seinem VW Käfer Telefonbücher ausliefern soll und Stück für Stück bezahlt wird? Er packt so viel Ware ein wie möglich! Und wenn er findig ist, baut er alle Sitze aus seinem Auto aus und klemmt sein Gesäß auf einen Stapel Telefonbücher! So geschehen in Amerika! Offen ist da nur die Frage:

Wie kam unser Mann nach der Auslieferung wieder nach Hause?



Irre Storys! Anglers Abenteuer

Diesen Tag wird Nathon do Nascimento, ein brasilianischer Angler, nie vergessen: Als er einmal herzhaft gähnte, sprang ein zwanzig Zentimeter langer Fisch aus dem Wasser geradewegs in seinen Mund!

EINFACH ZAUBERHAFT

Dreibechertrick

Führe diesen Trick cool vor - und dein Publikum wird noch Tage rätseln, wie du das gemacht hast!

Du brauchst **drei gleiche Becher.** Einen davon markierst du, etwa mit einem **Bleistiftpunkt.** Aber so, daß deine Markierung niemandem auffällt! Außerdem brauchst du: einen kleinen Gegenstand, in unserem Beispiel ist's **ein kleiner Ball.**

Stell die drei Becher umgedreht auf den Tisch, den **Punktbecher in die Mitte!** Dein Publikum forderst du auf: *„Legt den Ball **unter irgendeinen Becher.** Die **beiden anderen Becher** müßt ihr dann **miteinander vertauschen.** Ich gehe solange aus dem Zimmer!"*

Das passiert, während du draußen bist ...

... doch wenn du zurückkommst, weißt du sofort, unter welchem Becher der Ball steckt!

Der Trick: Du brauchst nur den Becher mit dem Punkt zu suchen - und schon ist alles klar:

Der Punktbecher steht ...	Der Ball liegt ...
... in der Mitte	... unterm Punktbecher
... links	... unterm rechten Becher
... rechts	... unterm linken Becher

Na, so was!

Steilwandfahrer

Lege eine Murmel auf den Tisch und stülpe ein Glas darüber, das nach oben hin enger wird, ein Weinglas also oder ein Kognakglas.*

Drehe das Glas auf dem Tisch, schnell und immer schneller. Deine Murmel wird - wie ein Steilwandfahrer - an der Wand des Glases nach oben klettern ...

... und du kannst das Glas hochheben, ohne daß die Murmel herausfällt!

*Es geht auch ein Pappbecher, aus dem du den Boden herausgeschnitten hast!

EV-MM 0398/1

Arztwitz Nummer 5

Und dann war da noch ...

... der Mann, der sich einen neuen Zahnarzt suchte, der alte ging ihm auf die Nerven!

Walt Disneys

Tick, Trick & Track

Was Tilmann toll kann

Frohgemut trotz Frost, absolviert eine Fieselschweiflingsschar die erste W.A.L.Z.E.* im neuen Jahr...

Da, ein Fuchs auf Futtersuche! Wenn das so weitergeht, sehen wir heute vielleicht sogar Bären!

Niemals, Fähnleinführer Trick! Gebe zu bedenken, daß Bären um diese Zeit Winterschlaf halten!

Und ich gebe zu bedenken, daß ihr sie mit eurem Gebrüll bestimmt aufweckt!

D97016

*Wintererkundung angrenzender Landstriche zwecks Erkenntnisgewinnung.

O nein... **Abteilung halt!** Tilmann Tappert ist mal wieder zurückgefallen! Wir müssen auf ihn warten!

Typisch Til! Nie kann er Schritt halten!

Gibt es überhaupt etwas, was Tilmann kann?

Weiß nicht! Aber ich frage mich, was er überhaupt beim Fähnlein will!

Wo ihm Wandern so zuwider ist!

Zum Zelten muß man ihn zwingen, weil er Platzangst bekommt!

Schwindelfrei ist er auch nicht, dafür wasserscheu... und gegen alles allergisch!

Wißt ihr noch, wie er damals den Ameisenhaufen gesehen hat?

Ja, er ist auf Ballongröße angeschwollen! Nur vom Anschauen!

Koautoren: **Pat Block** (Story), **Millet** (Zeichnung)

Will jemand Würstchen?

Her damit! Beim Warten auf Til sollen schon Leute verhungert sein!

Til ist ja nett, aber ein Klotz am Bein ist er auch!

W-was... heult da **ein Wolf?**

Klingt eher wie ein blökendes Schaf!

Seufz... **Tilmann!**

Im Wald, da gibt's wihilde Bääärn, drum hab' den Wald ich gar nicht gääärn...

Da seid ihr ja!

Allerdings! Und hör auf zu singen, du vertreibst alle Tiere! Wo hast du denn gesteckt?

Im Unterholz fest! Das ist dermaßen dicht...

Warum bleibst du dann nicht auf dem Pfad?

Welcher... oh!

Also, Leute, wir haben noch den halben Weg vor uns... wer dafür ist, daß wir jetzt weitergehen, sagt ja!

Jaaaa!

Nein!

Hrmpf... na gut, dann bleib eben hier und paß auf, daß das Feuer nicht ausgeht! Meinst du, du kannst das?

Glaub' schon... ja, könnte sein!

Ich bin echt froh, daß ihr denkt, daß ich das kann!

Doch die Gruppe kommt nicht weit, weil es immer stärker schneit...

Abteilung haaalt! Es hat keinen Sinn bei dem Schneesturm... wir müssen umkehren!

GRUMMEL!

Keuch! Rückenwind war irgendwie angenehmer... he, was gibt's da zu grummeln? Ich kann doch auch nichts dafür!

RRAWOSCH!

Eine Lawine! Alle Mann in Deckung!

Was meintest du mit „Deckung"?

Das war nur so dahergesagt! Kopfstehende Kameraden bergen, los!

Fähnlein wieder vollzählig? Dann Tempo, wir müssen zurück durch die Schlucht, bevor es dunkel wird!

Oh! Da gibt es nur ein kleines Problem...

Ein riesiger Eisblock! Er versperrt uns den Rückweg!

Und in der Richtung geht's nur tiefer ins Gebirge!

Heißgeliebt von coolen Typen...

Kinder Em-eukal Vitamin Hustenbonbons. Schmecken toll nach Wildkirsche. Da steckt vieles drin, was in der Hustenzeit gut tut: 5 gesunde Vitamine, kühlendes Menthol und starke Lakritze-, Malz- und Kräuterextrakte. Erhältlich in Apotheken und Drogerien.

Die tun gut bei Wind und Wetter.

http://www.soldan.com

50 Seiten SPASS und ACTION!

Rate-Krimis
Quiz
Rätsel
Rätselcomic
JETZT NEU!
Tips und Tricks für Detektive
SUPER-SCHNUFFLER!
Detektiv-Tips
Witze
Tips
Tricks
Experimente
Streiche
Autorennspiel
Test
Wahnsinnswürfel
zum Knobeln und Foppen
und wie immer mit
SPASS BOGEN

Ein Pfadfinder, der keinen Pfad findet? O Mann, Tilmann!

Warum bist du überhaupt bei den Fieselschweiflingen?

Schnüff!

Mein Papi hat mich reingesteckt! Weil aus mir kein Weichling werden soll!

Weichling? Wieso, was willst du denn werden?

Lacht jetzt nicht, aber, äh, Opernsänger... **Heldentenor!**

Ausgerechnet! Das ist allerdings hart!

Moment... heißt das, du kannst ganz hoch singen?

So hoch, daß **Glas zerspringt?**

Das hohe Fis, meint ihr? Aber ja! Darf ich es darbieten?

Tu das! Und, äh... tu's laut!

Fiiiihiiiegaroo!

ZAKLIRR!

Das war Spitze, Til! Ich wußte, du kannst es!

Ich kann etwas? B-bist du sicher?

Los jetzt, Leute, ab in Richtung Heimat, bevor wir hier noch eingeschneit werden!

Oha! W-wie war das mit Winterschlaf?

Brrromm!

Na, gute Nacht!

Wartet! Ich habe so ein Gefühl, als könnte ich das auch können!

Barzeloonaaa!

Winsel! Jauuul!

Tilmann vor, der Startenor!

Nicht doch!

Eingedenk dieser Großtat wird dem Heldentenor wenig später eine außergewöhnliche Auszeichnung zuteil...

...verleihe ich Tilmann Tappert diesen H.E.L.M.* – Helm für den richtigen Ton im Augenblick größter Gefahr!

Und wir möchten dich hiermit zu unserem offiziellen T.I.L.** ernennen!

Das kann ich! Bestimmt!

ENDE

* Höchste Ehrung lautstarker Mitglieder.
**Tenorhornist in Lebensstellung.

Telefon-Gewinnspiel

Hey Kids,

Ihr steht auf coole Musik? Dann könnt Ihr jetzt was Tolles gewinnen. Denn nur für Euch gibt's meinen Kinder pingui Wagen mit einer super Micro Hifi Anlage: der **Panasonic** SC-PM 15 mit CD-Spieler, Tuner, Cassettenteil, Fernbedienung, 2 x 20 Watt und vielen Extras. Meinen Wagen mit der Anlage und mich gibt's 33 mal zu gewinnen.
Einfach anrufen und viel Glück!

33 coole Kinder pingui Hifi-Wagen mit original Panasonic Hifi-Anlage

Kinder pingui – der Nachtisch, den man immer essen kann.

Einfach anrufen

0180-5 55 75

Teilnahmeschluß ist der 30. 4. 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Disneyland Paris

CHILDREN'S SUMMIT 1998

Eure Ideen veränd ern die Welt!

Schülerg ipfel '98

swissair

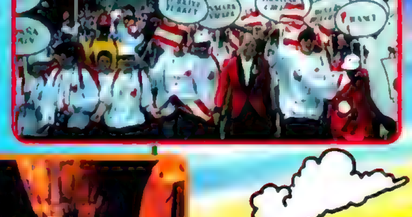
AUSTRIAN AIRLINES

Schülergipfel '98 ist eine Initiative der Disney-Magazine in Zusammenarbeit mit der UNESCO und Disneyland Paris.

UNESCO

Kannst du dir vorstellen, wie Kinder in der Zukunft aufwachsen? Und wie das ***„Lernen in der Zukunft"*** aussieht? Was muß man wissen, und wie macht das Lernen am meisten Spaß? Laßt euch was einfallen, denn gute Ideen lohnen sich: Die Schulklasse mit der besten Aktion fährt zum Schülergipfel '98 nach Disneyland Paris!

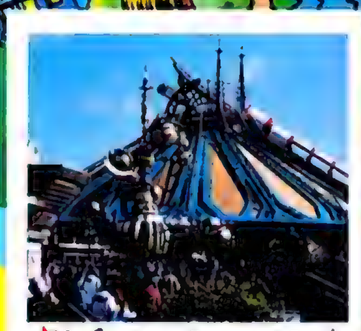
Hier ist was los!



Auch 1998 fahren wieder Schüler aus aller Welt nach Disneyland Paris, um Pläne für eine bessere Zukunft zu schmieden. Auch du und deine Klasse können dabeisein. Dort werdet ihr für euer Land am großen Schülerumzug in Disneyland teilnehmen.

Ihr macht mit bei Workshops, fahrt nach Paris zur UNESCO und geht im Louvre auf Entdeckungsreise. Natürlich steht auch jede Menge Disney-Spaß auf dem Programm: der neueste Disney-Film, die berühmte Wildwest-Show „La legende de Buffalo Bill" und unvergeßliche Nachmittage im Disney-Park!

So sieht unser Zeichner das Thema '98. Wie sehen eure Ideen aus?



Spaß haben in Disneyland Paris!

Ideen sammeln ...

Theater spielen ...

Die Gewinner vom letzten Jahr ...

Thema '98:

Lernen in der Zukunft

Eure Meinung ist gefragt. Was muß in der Zukunft gelernt werden? Und wie soll das vor sich gehen? Die Schule der Zukunft soll natürlich auch Spaß machen! Habt ihr schon ein paar Geistesblitze? Dann ran ans Werk.

Aber nicht vergessen: Die Gewinner-Klasse muß ihre Zukunfts-Pläne ausführen!

Der Weg nach Paris!

Der geniale Einfall:

Tragt in der Klasse zusammen, was euch zu „Lernen in der Zukunft" einfällt: Ihr wollt wissen, wie man Astronaut wird?
Ihr wollt ein Schulfach namens „Internet"! Wollt ihr weiterhin in Klassenzimmern sitzen oder dort „Schule machen", wo etwas passiert?

Das Aktions-Poster:

Jetzt werden Pläne geschmiedet: Wie wollt ihr eure Ideen in die Tat umsetzen? Denkt euch eine „Lernen in der Zukunft"-Aktion aus! Malt, klebt oder bastelt ein tolles DIN-A3-Poster, auf dem ihr für eure Aktion Werbung macht. Ein starker Werbespruch sollte auch mit drauf sein. Auf einem Extra-Blatt beschreibt ihr eure Aktion dann noch mal ausführlich.

Der Super-Gewinn:

Eure Poster werden dann von einer Jury angesehen: Die Aktion, die die Jury am tollsten findet, gewinnt! Die glückliche Sieger-Klasse macht jetzt ihren Zukunfts-Traum wahr. Ihr startet eure Aktion und fahrt schließlich als Abgesandte eures Landes für ganze fünf Tage nach Disneyland Paris (An- und Abreise, Übernachtung und Verpflegung gehören natürlich dazu).
Dort stellt ihr eure Aktion allen anderen Ländern vor.
Die Welt hört euch zu!

So seid ihr dabei:

Ihr schickt uns:

- ein Poster im Format DIN A3 (bitte keinesfalls größer) zum Thema: „Lernen in der Zukunft"
- mit einem tollen Slogan
- auf einem Extra-Blatt eine Beschreibung, wie ihr eure Ideen umsetzen wollt
- eure Klasse muß durch einen Lehrer vertreten sein
- bitte unbedingt eure Namen und euer Alter angeben!

Achtung: Wir können eure Poster leider nicht zurückschicken. ***Tip:*** Macht vorher eine Farbkopie!

Starke Preise!

1. Preis:
Die Sieger-Klasse wird zum Schülergipfel vom 4. bis 8. Mai 1998 nach Disneyland Paris eingeladen.

2.–6. Preis:
jeweils 1.000 DM in die Klassenkasse

Schickt euren Beitrag an folgende Adresse:

Deutschland:	Österreich:	Schweiz:
Egmont Ehapa Verlag „Schülergipfel" Postfach 30 0160 70756 Leinfelden-Echterdingen	Egmont Verlag Ges.m.b.H „Schülergipfel" Wienerbergstraße 31-39 1120 Wien	Egmont AG „Schülergipfel" Postfach 20 8308 Illnau/ZH

Teilnehmen können Schulklassen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die Klasse muß durch einen Lehrer vertreten sein. Bitte gebt unbedingt die Anzahl der Schüler, eure Namen und euer Alter an! Die eingesandten Werke gehen mit allen Rechten, insbesondere dem der öffentlichen Ausstellung in das Eigentum des Egmont Ehapa Verlages über.

Einsendeschluß: 27. Februar 1998

EV-MM 0398/2

Walt Disney's

HANSI HASE

Spuren im Schnee

Um Himmels willen, Hansi, die beiden sind immer noch hinter uns her!

Das muß man ihnen lassen, sie haben echt Ausdauer!

D96181

Astrein, diese Spuren! Wie aus dem Bilderbuch!

Du sagst es, alter Freund! Diesmal entkommen uns die beiden Langohren nicht!

Der Schnee ist unser Verderben! Wir hinterlassen eine erstklassige Fährte für sie!

Keine Panik, Molly! Ich weiß, wie wir die Gierhälse austricksen! Die Höhle da ist unsere Rettung!

Aber da drin suchen sie uns doch zuerst!

Sollen sie auch! Schnell, spring auf den Baum!

Aber wie? Ich meine, die Höhle ist eine Falle!

Genau das sollen die beiden ja auch denken!

Ich kann nur hoffen, daß du weißt, was du tust, Hansi!

Klar! Du wirst sehen, es wird alles gut!

Koautoren: **Per Hedman** (Story), **David** (Zeichnung)

So, hopp und stopp!

Ich kann sie hören! Sie kommen, Hansi!

Bin gleich bei dir! Das Rückwärtshoppeln ist nicht ganz einfach!

Kletter höher, und versteck dich oben im Geäst!

Puh! Die zwei werden wohl nie müde!

Wenn wir sie nicht bald haben, bin ich verhungert!

Da, schau! Ihre Spur führt in die Höhle da!

Ha! Die kenn' ich, die hat keinen anderen Ausgang!

Los, wir holen sie uns!

Nicht so hastig! Das ist genau das, was sie von uns erwarten!

In dem Loch ist es stockfinster! Wenn wir wie blind da drin umhertappen, flitzen sie an uns vorbei in die Freiheit!

Wir warten geduldig, bis sie uns der Hunger in die Arme treibt!

Hoffentlich bald! Langsam wird mir kalt...

Komm, Molly, lassen wir die beiden frieren! Wir gehen jetzt nach Hause und machen uns einen **schönen heißen Tee!**

ENDE

FLUTSCH-FLOSSE EXTRA

Der flinke Flattermann!

Vorsicht mit der Flutschflosse bei Tapeten und mattgestrichenen Wänden – Fleckengefahr! Keine Probleme gibt's auf Fensterscheiben, Metall, Kühlschränken, Kacheln und glänzend gestrichenen Wänden in Küche und Bad! Verdreckte Flutschflosse in lauwarmem Seifenwasser auswaschen! Flutschflosse nicht allzuoft bis zum Gehtnichtmehr in die Länge ziehen! Sie wird sonst rissig und verliert ihre Klebekraft!

Fruchtjoghurt mit Pfiff

Nahrhaft wie ein großes Steak!

Fruchtjoghurts sind lecker und gesund! Und Spaß machen sie auch! Wenn auch nicht immer dem, der sie essen will ...

1 Den Boden eines Fruchtjoghurts - am besten Banane - mit einem Messer einstechen und mit einer Schere einen Kreis ausschneiden.

2 Inhalt raus (in ein Schüsselchen zum späteren Verzehr), Bananenschale rein!

3 Loch mit Klebeband gut verschließen – so daß nichts rausläuft und man von oben nichts sieht! Und dann das Ganze zurück in den Kühlschrank!

Flutschflossenbombe

Alles Gute kommt von oben!

1 Klebe oder klammere ein Stück glatten Karton mit einem Streifen Tesa an die Oberseite der Lampe über eurem Eßtisch* - möglichst so, daß es nicht jeder gleich sieht!

* Damit die Lampe keinen Schaden nimmt (und du keinen Ärger kriegst), weihe am besten einen Erwachsenen ein und laß dir helfen!

2 Kurz bevor die Familie sich zum Essen versammelt, drückst du die zusammengerollte Flutschflosse auf den Karton. Sie bleibt kleben - aber nicht ewig ...

... und wenn alles besinnlich vor sich hinkaut, kommt die Attacke von oben!

Walt Disneys
MICKY MAUS

Hilfe für Schnarchhain

Koautor: **Noel van Horn** (Story und Zeichnung)

Allerdings tut mir jetzt jeder Knochen weh! Da hilft nur ein heißes Bad...

Junger Mann, würden Sie mir die Vortreppe freischippen? Ich hab' solche Angst zu fallen!

Äh... natürlich!

Müßte ja schnell gehen!

Schnell? Na ja...

Das haben Sie aber fein gemacht! Hier, der Taler ist für Sie!

Das ist doch nicht nötig!

Ächz!

Ich helfe ja gerne, aber dieses Schneeschaufeln ist echte Knochenarbeit! Wenn das den ganzen Winter so weitergeht, bin ich im Frühling ein Wrack!

Es sei denn... oh, was kommt denn da angeschwebt?

Aber... jawohl, das ist es!

Hören Sie, würden Sie mir Ihr Vehikel verkaufen?

Und...

Ha! Mit diesem Gerät wird das Schneeräumen richtig Spaß machen!

Ein paar kleine Umbauten, und ich kann damit ganze Schneemassen wegblasen!

Erst mal nach Hause...

Dort...

HÄMMER!

BOHR! FUMMEL! SCHRAUB!

So, mein Schneepuster Marke Eigenbau ist fertig! Mal sehen, ob er auch funktioniert!

Ich werd' ihn gleich mal in meiner Einfahrt testen!

SWUSCH!

Wer sagt's denn? Läuft ja wie geschmiert!

Äh...

ANZEIGE

Graffiti, München

Hochspannung im Tiger-Team-Koffer!

Mit Tiger-Team-Taschenlampe für Blinkzeichen und Farbsignale. Mit Geheimfach und Kompass. Tiger-Team-Cassette zum Probehören. Extra dickem Sonderband – 10 Fälle mit Gauner-Trickkarte, Agentenausweis und Decoder.

Ein Fall für dich und das Tiger-Team

SchneiderBuch in Internet: http://www.Schneiderbuch.de

SCHNEIDER BUCH

Viel Spaß beim Lesen.

Die Tage unbezwingbarer Schneewehen sind ab sofort vorbei!

Vielleicht für Sie, aber dank Ihnen stecke ich in einer fest!

Oh, äh... das tut mir leid!

Ist ja gut! Aber jetzt holen Sie mich hier bitte wieder raus!

Selbstverständlich! Gar kein Problem, sehen Sie?

PUUUST!

In der Tat!

Tja, ich staune!

Sie, wir brauchen dringend Ihre Hilfe! Der Schnee hat heute nacht den gesamten städtischen Schneepflugpark zugeschneit!

Und nun soll ich für freie Straßen sorgen? Mach' ich gerne!

Die Stadt weiß Ihre Hilfe zu schätzen!

Bald ist Mickys Schneepuster überall im Einsatz...

Bitte, helfen Sie mir! Ich bin so tief eingesunken, daß ich nicht mehr rauskomme!

Aber klar doch!

Oh! Danke vielmals!

Keine Ursache, war doch ein Klacks!

Privat...

Ich weiß zwar nicht, wie das passiert ist, aber unser Haus ist voller Schnee!

Nur die Ruhe!

Sagenhaft, der Mann! Bravo!

Im Zoo...

Der Schnee hat die Tiere eingeschneit! Können Sie sie retten?

Verlassen Sie sich drauf, ich kann!

Was sind es denn für Tiere?

SWUSCH!

Giraffen!

Am Rathaus...

Mit dem Schongang gehe ich so behutsam vor, daß auch ja nichts kaputtgeht!

Huhu!

Oje, der Herr Bürgermeister!

SCHNAPP!

Schon gut! Aber warum ich Sie sprechen wollte... in Schnarchhain hat es eine Katastrophe gegeben!

Deshalb muß sofort dieses Paket mit Medikamenten dorthin gebracht werden... und nur Sie und Ihr Schneepuster können das schaffen!

Aber nach Schnarchhain sind's gute 60 Kilometer!

Eben, und dazu noch total verschneit! Deshalb dachte ich ja auch an Sie!

Na gut! Aber was ist dort überhaupt passiert?

Das weiß ich selber nicht genau! Nur soviel, Herr Maus: Die Lage ist ernst!

Dann beeil' ich mich wohl besser!

Später...

Was für eine Katastrophe mich in Schnarchhain wohl erwartet?

Eine Grippewelle? Schneeblindheit? Erfrorene Ohren?

Egal, es ist meine Pflicht, den Menschen dort zu helfen!

Zum Glück sind die alten Markierungssteine neben der Straße gut zu sehen, da find' ich wenigstens hin!

Doch dann...

Ojeoje! Der Schnee ist hier so tief, daß die Steine drunter verschwunden sind!

Und die Bäume stehen auch immer dichter! Wie soll ich da bloß durchkommen?

Halt, da vorne ist anscheinend eine Lücke!

WOFF!

Dann...

Wo ist nur diese verflixte Straße? Ich hab' fast den Verdacht, ich hab' mich irgendwie verfranzt!

Auweia! Was ist denn nun?

KAFOMP!

Umpf! Würde es sich nicht um einen Notfall handeln, würd' ich jetzt umkehren!

Also...

Ah, guck an! Scheint so, als wär' ich wieder auf dem richtigen Weg!

Erst mal weg mit dem Schnee, damit ich die Straße besser sehe!

Oha!

Graul?

Ein Bär? Äh... 'tschuldigung!

Grrrr! Brumm!

He, das war keine Absicht, daß ich dich aus dem Winterschlaf geholt hab'!

Also hau dich wieder aufs Ohr, ich muß auch weiter! In Schnarchhain wartet man schon auf mich!

SWOSCH!

Jawohl, so ist's brav! Husch, husch, ins Körbchen!

SWOOSCH!

POFF!

Grrr!

Junge, Junge, der ist aber nachtragend! He, laß mich!

Da hilft nur noch Gas geben, und ab durch die Mitte!

Ha! Ihm ist die Puste ausgegangen! Tja, Rasen will auch...

...gelernt sein... uff!

PLUMPS!

KRACH!

Oh, Schornsteine!

Das heißt, ich bin in Schnarchhain! Also, wenn das keine Katastrophe ist...

Aha, Sie sind der Bote aus Entenhausen?

Richtig! Und, äh... wer sind Sie?

Der Bürgermeister von Schnarchhain! Ich habe schon auf Sie gewartet!

Schön! Und wofür sind die Medikamente?

Nun, unser Städtchen trägt seinen Namen zu Recht...

Soll heißen, die Leute hier sind zu müde, um Schnee zu schippen!

Was sagen Sie? Dann sind das hier also...

Genau... **Aufwach-pillen!**

Wieder daheim...

Klar ist mein Haus total zugeschneit, Goofy, so wie deines! Aber ich habe nicht vor, es freizuschaufeln!

Wieso?

Weil ich inzwischen so müde bin, daß ich erst mal meinen Winterschlaf halten muß!

ENDE

Walt Disneys
MICKY MAUS

BUSRUND-REISE: ERLEBEN SIE AMERIKA!
USA
KF 12.29.46

Wird langsam dunkel, wie?
Hugh!

Gähn! Zeit zum Schlafen...

CHRRR!
CHR!

Oh, äh... pardon!

Etwas unbequem hier!

CHRRR!

CHR!

CHR!

Am nächsten Morgen...

CHR!
CHRRR!
CHRRR!

ENDE

Koautoren: **Bill Walsh** (Story), **Manuel Gonzales** (Zeichnung)

COMPUTER MAUS SPEZIAL

Disney und Game Boy - eine tolle Freundschaft!

Die neue Generation Game Boys aus dem Hause Nintendo sind nicht nur flacher, bunter und noch besser in die Hosentasche zu stecken. Auch der leicht vergrößerte Bildschirm macht das Spielen noch angenehmer. Und als echter Disney-Fan findet man auch ein paar tolle Spiele für den Game Boy Pocket.

INTERAKTIVE ABENTEUER MIT DISNEYS HERCULES

Wenn Hercules versucht, ein echter Held zu werden, um endlich im Olymp einziehen zu können, seid ihr live dabei. Zuerst kommt das Training mit Philoctetes und dann jede Menge heldenhafte Aufgaben. Ein tolles Abenteuer, das nicht in wenigen Minuten zu knacken ist, aber glücklicherweise über eine Paßwortfunktion verfügt.

Disneys Der König der Löwen

Nicht ganz einfach, aber total spannend: das Abenteuer des kleinen Löwen Simba auf dem Game Boy. Wie wird man eigentlich zum König der Löwen? Man versucht, den Gefahren des Dschungels die Stirn zu bieten. Doch es sind nicht nur Gefahren, die auf den kleinen Simba und euch warten, sondern auch Aufgaben für Geschickliche.

Disneys Das Dschungelbuch

„Probier's mal mit Gemütlichkeit..." ist bei diesem Spiel vollkommen unangebracht, denn Mogli hat viel zu tun. Schließlich gilt es, den bösen Shir Khan aus dem Urwald zu vertreiben. Und es gibt jede Menge Viecher, die Mogli an seinem Vorhaben hindern wollen, z.B. die hinterhältige Kaa Ein echter Spieleklassiker für den Game Boy.

UND GANZ NEU (ABER NICHT VON DISNEY): DONKEY KONG LAND 3

Auch mit den frechen Affen geht es ab in den Dschungel. Die Bildqualität ist bei diesem Affenabenteuer echt vom Feinsten. Dixie und Kiddie Kong müssen den vielen Schatzsuchern das Handwerk legen und natürlich dem bösen King K. Rool die Stirn bieten. 36 Level totale Action und Spannung. Wohl das tollste Spiel, das es zur Zeit für den Game Boy gibt.

Rätseln und gewinnen!

33 GAME BOY POCKET PLUS DISNEY-SPIEL ZU GEWINNEN!

Von oben nach unten!

1. Bäriger Freund von Mogli
2. Vergrößerungsglas
3. Aus Äpfeln und Orangen preßt man ihn raus
4. Nicht weich
5. Verwelkt bei „Die Schöne und das Biest"

1	2	3	4	5
	I	D	C	I	M

Hast du alles richtig beantwortet, ergibt sich in der oberen Zeile ein Lösungswort. Es handelt sich um etwas, ohne das elektronische Spiele generell nicht funktionieren würden.
Schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte, dazu deine Game Boy Pocket-Wunschfarbe und schicke sie an:

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen können alle Freunde der Micky Maus - ausgenommen Mitarbeiter der Verlage und deren Angehörige. Gehen mehr richtige Lösungen ein als Preise ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Gewinne können nicht umgetauscht oder in bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Deutschland:
Egmont Ehapa Verlag
„Game Boy"
Postfach 30 01 60
70756 Leinfelden-Echterdingen

Österreich:
Egmont Verlag
„Game Boy"
Wienerbergstr. 31-39
1120 Wien

Schweiz:
Egmont AG
„Game Boy"
Postfach 20
8308 Illnau/ZH

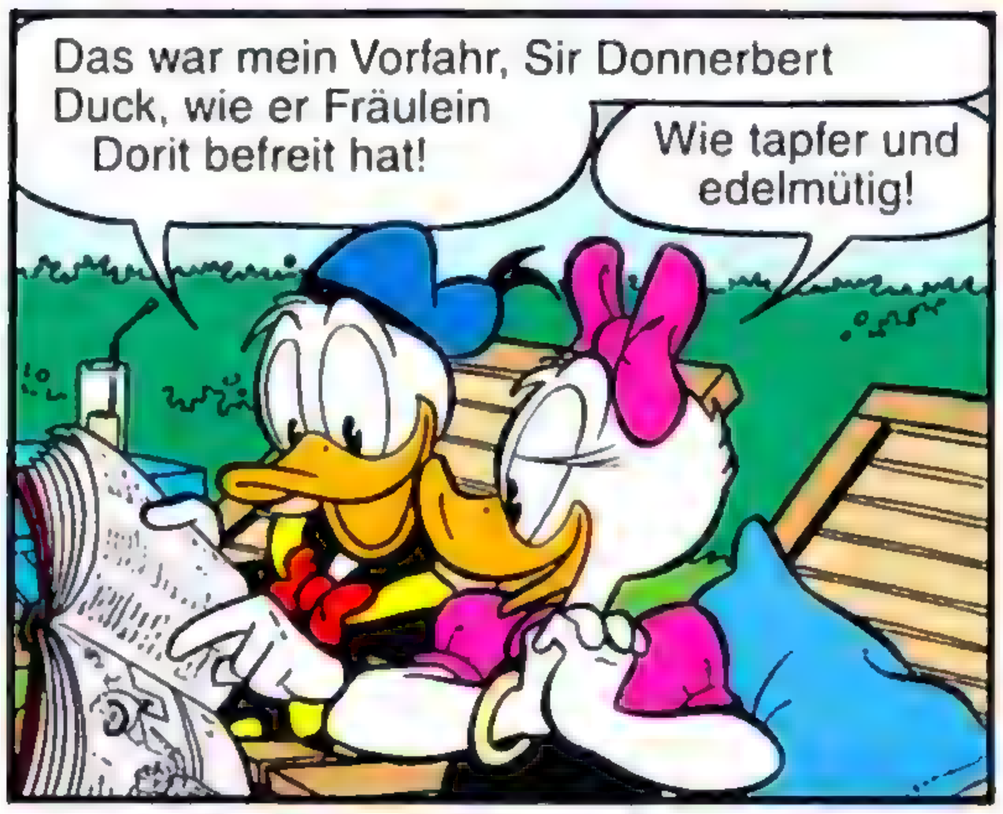
EV-MM 0398/4

Walt Disneys

DONALD DUCK

Teil 1

Ein Ritter ohne Furcht und Adel



Koautoren: **Gorm Transgaard** (Story), **Marsal** (Zeichnung)

D-d-da, im Gras... eine Schlange!

Weg hier!

Aber Donald, das ist doch nur ein harmloses Eichhörnchen!

Oh, äh...

Was mich allerdings bestätigt... es gibt heutzutage **keine Helden** mehr!

Ich hab' mich halt so erschreckt, Daisy...

Seufz! Sie hat ja recht, ich bin ein Versager!

Stell dir vor, Onkel Donald...

...heute hatten wir in der Schule die Ritter!

Tatsächlich? Und was habt ihr da gelernt?

Daß sie für ihre...

...Angebetete alles...

...getan haben!

Genau, das ist es! Paßt mal auf...

Ja, was denn?

Wie wär's, wenn ihr euch als Schurken verkleidet und Daisy und mich im Park belästigt? Dann verjage ich euch, und Daisy hält mich für einen Helden!

Wenn's unbedingt sein muß...

Das wird ein Feldzug für den Ritter von heute!

Deshalb...

Du bist ja so fröhlich!

Das bin ich doch immer in deiner Gesellschaft!

Hehe! Das ist sie, Eddi!

Also gut, legen wir los!

Moment mal...

Was gibt's denn?

Aha, die Kinder!

Kommen Sie mit uns!

Donald!

Laßt die Finger von der Dame!

Spuck hier keine großen Töne, ja?

PAFF!

Hiiilfe!

So, und nun zum Boß!

Iiih! Was fällt Ihnen ein, Sie...

Aber Kinder, wo habt ihr denn das Auto her?

Sie Wüstling, Sie!

PATSCH!

KNUFF!

KRATZ!

Schließlich...

Au! Hoffentlich hat der Baron Verbandszeug! Diese Furie hat mir das ganze Gesicht zerkratzt!

PATSCH!

KRALL!

QUIETSCH!

Baron!

Hallo, Stefanie! Na, wie geht's denn?

Wieso Stefanie? Mein Name ist Daisy!

Hehe! Du hast dich kein bißchen verändert!

Ein Toptrainer von Rennpferden muß eben Temperament haben!

Ach ja?

Was nicht heißen soll, daß ich dir deine Sturheit nachsehe! Ich will diesen Gaul, klar?

Wie bitte?

Am besten denkst du noch mal über mein Angebot nach! Bringt sie weg, Jungs!

SAUSEWIND

Mach du das!

Nein, du!

Es reicht! Los jetzt!

Indessen...

Du bist ja allein, Onkel Donald!

Was, ihr? Aber wer... oje!

Kinder, man hat Tante Daisy entführt!

Entführt?

Daisy? Meine Freundin vom **Hilfswerk für huflahme Haflinger?** Waren es ein Grobian und ein Zwerg?

J-ja, aber...

...wer sind Sie denn?

Mein Name ist Stefanie Stütli!

Kommen Sie, ich muß schnell was überprüfen!

ECHT ABGEFAHREN!

Mit den coolen Cards wirst du zum totalen Monster Car-Experten!

EXTRA!

TRUCK-RACER-CARDS!

Die heißesten Monster Cars!

LIMIT GRAVE-DIGGER

1. Wie groß ist die Boxenmannschaft in Schumis Ferrari Team?
   a. 4 b. 8 c. 16
2. Verdienen die Mechaniker mit am Erfolg des Fahrers?
3. Was stoppt Rundenzeiten genauer?
   a. Stoppuhr b. elektronische Zeitnahme

Leistung:	1580 PS
Spitzengeschwindigkeit:	140 km/h
Hubraum:	8850 ccm
Gewicht:	4500 kg
Preis:	148.000 DM

LIMIT im Januar: Noch witziger! Noch fetziger!

LIMIT

5 Nintendo 64 inklusive „Diddy Kong Racing" zu gewinnen!

Sylvester Stallone KOMMT ZURÜCK!

Alles über Sly's Pläne und seinen neuesten Kinoknaller

COP LAND

4 POSTER!

Alles im neuen Limit!

Ab 29.12.

Bald...

Dann hat man Daisy also verwechselt?

Sieht so aus! Freddi und Eddi sind nicht gerade die Hellsten!

PFERDERENNBAHN

Und nun?

Mir nach!

Ein Glück, mein **Sausewind** ist noch da!

Deshalb sollten wir hierherkommen?

Keine Angst, Frau Stütli, wir sorgen schon dafür, daß **Baron Borowins** Leute ihm nichts tun!

Danke, Rudi!

Ja, aber Daisy...

Sehen Sie, Borowin will mir Sausewind unbedingt abkaufen, weil er das schnellste Rennpferd ist... und wenn ich mich nicht füge, will er Gewalt anwenden!

I-ich verstehe!

Nun will er Sie, das heißt Daisy, zwingen...

Rufen wir die Polizei!

Gut!

Und so...

Der Baron ist ein geachteter Mann, der würde doch niemals Ihre Freundin entführen!

Hat er aber!

POLIZEI

2046

Wir werden sehen! Hören Sie, ich werde den Baron nach Frau Stütli fragen!

Wieso das?

Weil ich nicht will, daß er mißtrauisch wird, das ist alles!

Guten Tag! Ich bin hier wegen...

Steffi Stütlis Entführung?

Sie wissen davon?

So was spricht sich schnell herum!

Durchsuchen Sie ruhig alles!

...und das hier ist mein schwerkranker Onkel!

Ja, äh... also, dann will ich Sie nicht weiter belästigen!

Viel Glück noch bei Ihrer Suche!

Vielen Dank, Herr Baron!

Und, hatten Sie Erfolg?

Natürlich nicht... wie zu erwarten war!

Die Luft ist wieder rein, Jungs!

Puh, das war echt knapp!

Tja, die Polizei können wir also vergessen!

Nicht so wild! Frau Stütli meint, sie wird schon einen Beweis finden...

POLIZEI

...aber bis dahin müssen wir halt abwarten!

Abwarten? Haben damals die Ritter vielleicht abgewartet, wenn ihre Liebste in Gefahr war?

Nein! Ich werde den Baron jetzt zur Rede stellen!

Bleib hier, Onkel Donald!

So was ist Einbruch!

Geben Sie meine Freundin frei!

Wer... oh!

Ich komme, Daisy...

Rawau!

...aber hoffentlich nicht auf den Hund!

Fortsetzung folgt!

DISNEY aktuell SPEZIAL

VERRÜCKT NACH SPORT

Hier kommen die coolsten Sportarten seit Erfindung des Fußballs! Wer hier mitmacht, gehört logischerweise zur ersten Liga der ADS (absolut durchgeknallte Sportfanatiker)! Also frisch ans Werk, denn die ADS braucht dringend Nachwuchs!

KNOTEN-HOCKEY

Das ist die brandneue Yoga-Version des Eishockeys. Hier kann nur mithalten, wer kaugummiweiche Gelenke hat. Der Eishockey-Schläger darf als Krücke und Balancierstab benutzt werden. Einzige Regel: Der Schläger darf den Puck nicht berühren, aber der Puck muß trotzdem ins Tor.

LAST FALL

Der freie Fall in den Rachen des Haifischs ist nur was für Experten. Du solltest Raubfisch-Dompteur sein und Fallschirm-Experte wie Donald. Auch die signalrote Badehose ist eine Grundvoraussetzung: So wirst du von der Strandwacht gesehen und vielleicht gerettet!

REGENRINNEN-SURFEN

So richtig bergab geht's beim Regenrinnen-Surfen. Die internationalen Meisterschaften finden jährlich auf der Pariser Notre Dame statt. Rekordmeister: Quasimodo. Dabei stellt man sich nur in die Regenrinne - und runter geht's! Nicht vergessen: Du mußt vorher aufschreiben, wem du deine Micky Maus-Sammlung vererbst!

TROLLEY-TREKKING

Abstrampeln und Schwitzen ist Sport von gestern. Wer so richtig abgefahren sein will, läßt sich fahren wie die Stars aus „Oliver & Co." Die Sportler sitzen zusammengequetscht in einem Einkaufswagen und düsen mit 50 Sachen durch die Großstadt. Da die Korb-Crew aus 6 Mitfahrern besteht, nennt man das Trolley-Trekking auch „Formel 6"

TALER-DIVING

Wasser ist out, Taler sind in! Wer in einem Meer aus Moneten schwimmt, kriegt goldene Muckis. Einzige Nebenwirkung: Geldbader machen geizig! Rekordhalter im Taler-Diving ist und bleibt natürlich Dagobert Duck. Nicht, weil er so gut tauchen kann, sondern weil er die meiste Kohle hat!

Walt Disney's

DONALD DUCK

Du meine Güte, der Stromzähler rast ja wie verrückt!

TICK! TICK! TICK!

Ob der Toaster noch an ist? Da könnte ein Stück Brot eingeklemmt sein... nein, alles in Ordnung!

Ob der Fernseher läuft, oder der Staubsauger? Hm, auch nicht!

Auch von den treuen Freunden der Hausfrau und der Elektrizitätswerke ist keiner in Betrieb!

Und hier unten ist auch alles bestens...

Aha!

War doch eine klasse Idee, aus der ganzen Nachbarschaft die Heizkissen zusammenzuborgen, um unseren Badmintonplatz freizutauen!

ENDE

Koautor: **Carl Barks** (Story und Zeichnung)

NEU

DIE BESTEN COMICS AUS MICKY MAUS!

BAND 6

Dicker, super Sammelband!

Über 144 Seiten!

Disney-Comic satt und nur vom Feinsten!

MICKY MAUS
So viel Spaß muß sein.

BAND 6, JAHRGANG 1958, AB 11.12.97 BEI DEINEM MICKY MAUS-HÄNDLER.

SPASS TV

16.1. bis 22.1.

Der Zauberschulbus

Zeichentrick

So. 18.1. 98
7:25 Uhr

Schule einmal ganz anders:
Die Lehrerin Miss Frizzle will ihren Schülern die Wunder dieser Welt besonders anschaulich nahebringen. In einem quietschgelben Schulbus, der sich in so ziemlich alles verwandeln läßt was man sich vorstellen kann, erkundet sie mit ihrer Schulklasse die exotischen Orte der Erde: Von den Tiefen des Meeres bis zu den Gipfeln der Hochgebirge.

Der Zauberschulbus

Das ist eine spannende Mischung aus phantasievollen Abenteuern und wissenswerten Geschichten. Hier erfahrt ihr viel über die Natur sowie über die Erde und die Geschichte. Die Trickserie basiert auf einer Buchreihe von Joanna Cole und wurde in den USA schon mehrfach ausgezeichnet, u.a. mit einem „Emmy", dem Fernseh-Oscar.

Hugo, das Dschungeltier

FILMTIP

Im Urwald ist der Teufel los, als die alternde Filmdiva Isabella Scorpio in den Dschungel kommt, um das seltenste Tier der Welt zu fangen - den niedlichen, kleinen Dschungelbewohner Hugo. Glücklicherweise kann Hugo seine Verfolger abhängen und landet auf einem Bananendampfer, der nach Europa fährt. Dort erlebt er im Großstadtdschungel unzählige, turbulente Abenteuer.

super
Fr. 16.1. 98
20:15 Uhr

Big Cat Diary

Großkatzen unter sich

So. 18.1. 98
13:40 Uhr

Die Hauptdarsteller dieser spannenden Dokumentarreihe sind Raubkatzen. Sechs der weltbesten Dokumentarfilmer begleiteten Großkatzen und ihre Familien quer durch den Massai Mara Nationalpark (Afrika), die Heimat vieler Löwen, Leoparden und Geparden. Und dort entstanden innerhalb von sechs Wochen spannende Portraits, die den Alltag dieser faszinierenden Tiere zeigen.

SERIE!

Achterbahn

ZDF
Mi. 21.1. 98
14:30 Uhr

Filme über Freunde heute

Robin hat einen verletzten Hund am Strand gefunden. Zusammen mit seinen Freunden bringt er ihn nach Hause. Alle sind sie der Meinung: Der Hund, der auf den Namen „Freitag" getauft wird, gehört jetzt Robin. Was aber wird wohl seine Mutter dazu sagen?

Abenteuer mit Tieren

Unser Charly

Serie

„Herzklopfen"

Familie Martin ist in großer Aufregung: Alles dreht sich um Charly, der in einer Tierklinik medizinisch auf den Kopf gestellt wird. Die Diagnose ergibt, daß Charly an einem Herzfehler leidet und so schnell wie möglich operiert werden soll. Doch glücklicherweise findet der Assistent Dr. Corngold ein neues medizinisches Verfahren, das Charly vor einer Operation bewahren könnte.

ZDF
Sa. 17.1.98
19:25 Uhr

Schauplatz Natur

Urwälder am Amazonas

In den dichten Regenwäldern am Amazonas schleichen Jaguare auf der Suche nach Beute durch den Dschungel. Andere kleine Säugetiere halten sich an pflanzliche Kost und nutzen ihre messerscharfen Zähne, um die härteste Nuß zu knacken. Eine besondere Spezies sind die Klammeraffen: Sie haben ein so gutes Gedächtnis, daß sie noch nach Jahren gute Nahrungsplätze wiederfinden.

ARD
So. 18.1. 98
20:15 Uhr

Amazonas

das ist der größte Strom Südamerikas und gleichzeitig mit seinen 200 Nebenflüssen der wasserreichste der Erde. Das nach ihm benannte Tiefland (Amazonien) – auch „Grüne Hölle" genannt – besitzt eine üppige, immergrüne Vegetation. So vielseitig die Pflanzenwelt ist, so artenreich ist auch die Tierwelt. Es gibt viele Fischarten, Schmetterlinge, Affen, Baumschlangen, Pumas, Jaguare und Gürteltiere.

DONALDS LACHPARADE

Witz der Woche:

Wolfi kommt mit dem Bruchrechnen nicht zurecht. Als ihn der Lehrer nach der Hälfte von geraden Zahlen fragt, geht es ja noch. Aber als der Lehrer ihn nach der Hälfte von fünfzehn fragt, flüstert Wolfi verzweifelt: „Wenn ich sieben sage, ist ihm das zuwenig, und wenn ich acht sage, ist ihm das zuviel!"

Diesen tollen Witz schickte uns Robert aus Berlin. Als Dankeschön bekommt er die exklusive Donald-Armbanduhr.

EV-MM 0398/6

Der Lehrer: „Kein Lebewesen erblickt zweimal das Licht der Welt!" – „Doch – die Ölsardine!"
Robert aus Wöllstadt

Vor dem Theater: „Ich glaube, ich hätte doch den anderen Anzug anziehen sollen!" – „Aber wieso denn, du siehst doch gut aus!" – „Schon, aber die Eintrittskarten sind im anderen Anzug!"
Guido aus Warendorf

Klein Hermann hat einen Nagel verschluckt. Die Familie steht aufgeregt um ihn herum. Da wird es Hermann zu dumm, er ruft: „Jetzt macht doch keinen Terror wegen diesem Nagel, dann kauf' ich euch eben einen neuen!"
Sabrina aus Vogt

Die Mama schimpft, weil Susi mit dreckigen Schuhen die Wohnung betreten hat. Meint die Kleine keß: „Kannst du nicht einfach den Staubsauger holen - wie die Mütter im Werbefernsehen auch?"
Julia aus München

Fußgänger zum ABC-Schützen: „Kleiner, warum weinst du denn so?" – „Weil kein Auto kommt!" „Aber deswegen brauchst du doch nicht weinen ..." – „Aber wir haben in der Schule gelernt, daß man erst über die Straße gehen darf, wenn die Autos vorbeigefahren sind!"
Siegmar aus München

Der Hotelbesitzer zum Urlauber: „Sie werden sich hier wie zu Hause fühlen!" „Schade eigentlich", sagt der Urlauber, „ich wollte mich doch erholen!"
Victor aus Stuttgart

Heiner erzählt von seinem Besuch in der Wüste. „Plötzlich war da ein riesiger Löwe hinter mir her, da bin ich geistesgegenwärtig auf den nächsten Baum gesprungen." „Aber in der Wüste gibt es doch gar keine Bäume!" – „Mensch, das war mir doch in dem Moment völlig egal!"
Lars aus Münster

Geht ein sehr durstiger Mann durch die Wüste. Da sieht er einen Brunnen und ruft: „Wasser, Wasser!" Da schaut ein anderer Mann aus dem Brunnen und ruft: „Wo, wo, wo?"
Lena aus Worpswede

Weinend geht Susi zu ihrer Lehrerin: „Ich verpfeife Sie doch auch nicht gleich an Ihre Eltern, wenn Sie was Böses machen!"
Kyra aus Dottingen

Sagt ein Wahrsager zum anderen Wahrsager: „Kommst du mit?" Antwortet der: „Nee, du, da war ich schon!"
Benedikt aus Kempten

NEUES AUS ENTENHAUSEN!

EXTRA

Die erste Astro-Scheibe

außerdem:

Tolle Geschenke passend zum Sternzeichen.

Astro-Geschenke

Fotos: O. Graf

Erschreckende Weissagungen!

Freu dich auf Walt Disneys DONALD DUCK Nr. 517

Die sonderbarsten Dinge geschehen, seit der Geist des Propheten Duckadamus zurückgekehrt ist: Menschen fallen wie Sternschnuppen vom Himmel, Geier fliegen in Formation wie Kampfflieger. Und Donald wird von seinem Vorfahren Duckadamus als Sprachrohr benutzt. Aus seinem Mund wird großes Unheil geweissagt, das nach der Sternentabelle im Schlauen Buch von Tick, Trick und Track schon morgen stattfinden müßte! Ist Entenhausen noch zu retten ...

Impressum:

© DISNEY ENTERPRISES, INC. 1998. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland vom Egmont Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen, Leserservice: 0711/79 71-508; in Österreich vom Egmont Verlag Ges.m.b.H., Wienerbergstraße 31-39, A-1120 Wien; in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortliche Redakteurin: Susanne Pohlmann, Redakteur: Joachim Stahl. Textbearbeitung Comic: Klaus Strzyz. Redaktionssitz: Egmont Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Egmont Ehapa Verlag; Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: Maul Belser Breslauer Str. 300, 90471 Nürnberg; Weiterverarbeitung: Buchbinderei-Großbetriebe Klemisch GmbH, Benzstr. 17, 70736 Fellbach.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland: Vertriebsservice Egmont Ehapa Verlag, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/7 25 22 35, Fax 0711/7 25 23 33, für die Schweiz: Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/721 90 70, Jahresabo-Preis sFr. 150.–, für Österreich: Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tel. 0222/91 07 63 05, Fax. 0222/8 15 66 91.

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN

STREICHE-EXTRA:

SCHERZ-NAGEL

Der Schocker für die Fensterscheibe!

STARS FILM, TV, MUSIK

Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Pressefachhandel und Bahnhofsbuchhandel.

PRESSE